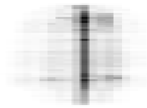
G R Ä T M Y R B A R N

un scénario pour *La Sorcière de l'écorce*

Textes
PELLE NILSSON

Mise en page et illustrations
JOHAN NOHR



acheter le livre bit.ly/2SX0xmT

ou son pdf *bit.ly/2J0WdCm*

tentative de traduction en français

Claude Féry

relecture

Thomas Munier



Ockult
Örtmästare
Games



Au début des années 1900, la région fut éprouvée, plusieurs années de suite, par des hivers particulièrement rigoureux et des étés diluviens. Le bois dépérit, et de nombreux décès furent déplorés. Les cultures pourrirent sur pieds, et la famine s’installa.

Le malheur s’ajoutant au malheur, les enfants devinrent des fardeaux pour leurs pères et mères désespérées. Des journaux intimes, retrouvés depuis, dans les caves et dans les greniers, révèlent que des parents ont abandonné des petits à **Gråmyrtjärnen**. Une bouche de moins à nourrir...

Non, ce ne fut pas une mort douce. Pas du tout. Ainsi, parfois la mort elle-même permet à de pauvres hères de revenir à la lumière de la terre. Ces créatures silencieuses sont redoutées. Ça ressemble à un gamin mais ça n'appartient pas vraiment à ce monde ; comme indécis..

INTRODUCTION

C'est l'hiver dans la forêt immergée sous un manteau de neige froide et piquante. Pour ce scénario, le joueurs peuvent choisir entre le chalet, la caravane ou la péniche. En dehors de ce choix, il n'y a aucune réserve sur les éléments de départ.

Toutefois, il y a des raisons pour lesquelles leurs personnages sont là. La sœur du plus jeune, ainsi que ses amis, qui étaient partis pour un peu plus d'une semaine de villégiature, ont disparu, au début du mois de décembre.
Les personnages sont de bons amis, et les autres personnes qui les accompagnent désirent simplement les aider dans leurs recherches. La police a également été contactée et a promis de diligenter immédiatement une enquête approfondie.

La raison pour laquelle, sa sœur prénommée **Veronika**, est allée là-bas n'est pas claire à leurs yeux. Elle n'a laissée qu'une note à la maison indiquant "*On va dans la forêt quelques jours. À bientôt !* ». De fait, la raison du départ de **Veronika** est qu'elle éprouve une fascination pour le surnaturel, et que via YouTube ainsi qu'aux travers de discussions enfiévrées via *Flashback* (réseau social), elle s'est plongée dans les légendes de **Gråtmyrtjärnen**. Surtout celle qui concerne des enfants qui s'y seraient noyés et seraient réapparus ensuite. Elle a parlé avec enthousiasme de la région elle-même avec ses frères et sœurs, mais sans plus entrer dans les détails. En conséquence, on considère que c'est précisément dans cette forêt que **Veronika** est susceptible de s'être égarée. **Veronika** est à environ sept zones, (sept km), du *repaire* du groupe, ce que personne ne peut bien sûr deviner à ce stade.

Arrivée au crépuscule

Les personnages arrivent assez tardivement dans l'après-midi. Laissez-les nettoyer *le repaire*, discuter et se détendre.
L'un des événements suivants (D4) intervient alors que la soirée se prolonge :

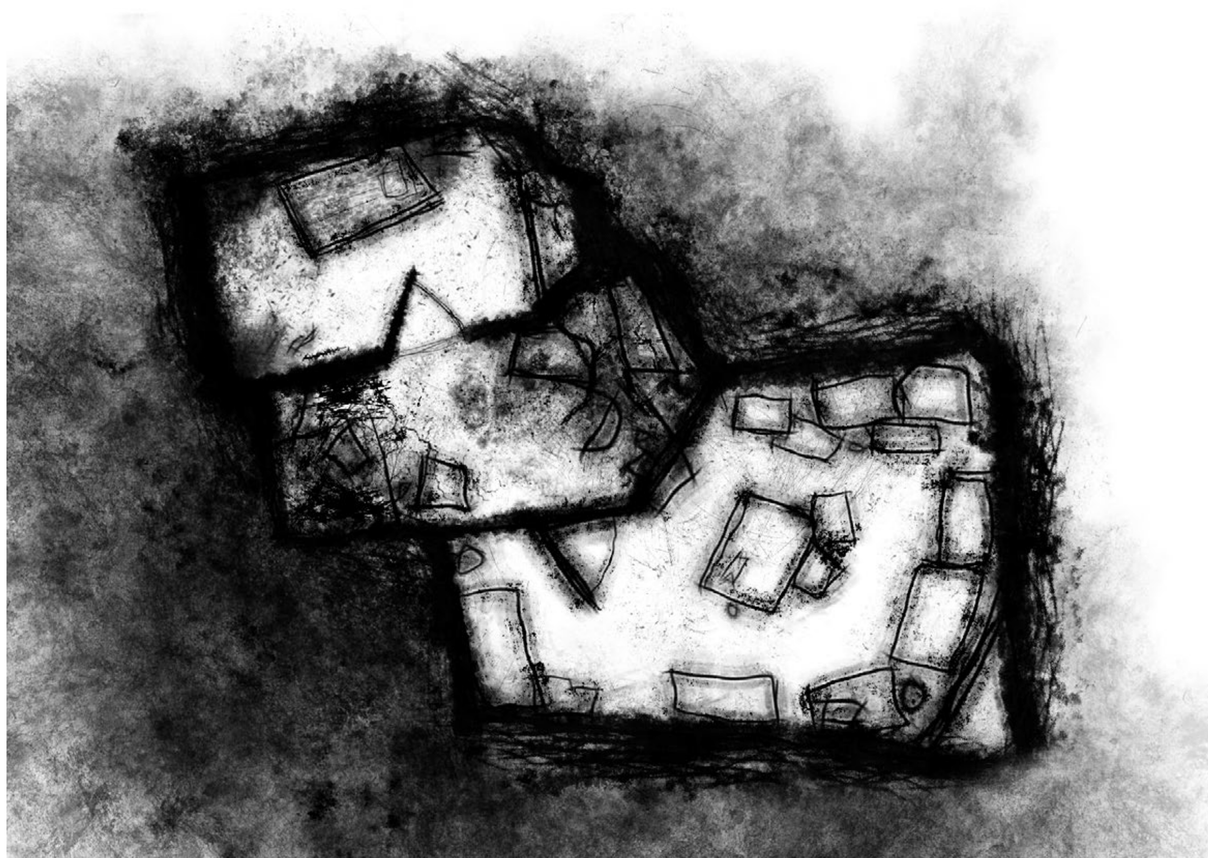
1. On frappe à la porte. Un homme nommé **Agne** se présente et il est très curieux de savoir qui ils sont. Il déclare qu'il vit à seulement quelques kilomètres de là. Quoiqu'ils n'en soient pas réduits à accueillir n'importe qui, toute aide serait la bienvenue. **Agne** a apporté une boîte de nourriture qu'il leur propose. Si les personnages renonçaient à en consommer le contenu, la boîte n'en serait pas moins vide au matin.
2. Le téléphone portable du frère sonne. La réception est très mauvaise et l'appel s'interrompt après seulement quelques secondes. Le numéro affiché est celui de **Veronika**, mais la voix à l'autre bout du fil est celle d'une enfant qui fredonne un air étrange. Seuls les mots "petit ... encore ... glace ..." sont audibles.
3. Les personnages trouvent des photographies des années 1910. Images floues d'un petit étang. Les parents s'embrassent. Deux enfants sourient, embarrassés par des ours en peluche dans les bras, leurs mains se disputent un appareil photo sur l'une des photographies.
4. L'un des personnages marche sur une griffe et en ressent une vive douleur, (dommages D2). Au même moment celui-ci entend un rire désagréable, retentir quelque part à l'extérieur.

Dans la mesure où la première soirée est assez riche en événements il n'est pas nécessaire de se conformer au chapitre **Le repaire en tant que zone d'(in)sécurité** pendant la nuit.

Matin dans un désert blanc

Le groupe part tôt le lendemain matin et traverse nombre de paysages pendant une heure. Soudain, le sol cède et un ou plusieurs personnages chutent dans un trou d'un mètre vingt de profondeur. Quelqu'un risque de se blesser, (test d'**Agilité** 1D10, dommage D4). D'évidence, la fosse n'est pas naturelle, mais se révèle être une pièce juste emplie de débris, depuis laquelle s'ouvrent deux portes.

La porte en direction du nord est ouverte et mène à une pièce qui semble constituer une sorte d'espace de couchage. Le matelas présente des taches sombres un peu partout, dues vraisemblablement à l'humidité et au froid, et des plumes d'oiseaux sont disséminées à sa surface. Il n'y a pas grand-chose d'autre de valeur ici sinon une bougie, légèrement brûlée, des allumettes et des bouteilles d'eau en plastique.



Derrière la porte qui s’ouvre vers le sud, il y a une pièce partagée entre archives et réserve. Ici, tout est sec et soigneusement nettoyé. Dans des boîtes métalliques sont rangées de nombreuses notes de registres d’asiles qui traitent de l’examen et de traitements appliqués aux maladies mentales. Ceux-ci doivent avoir été volés. Quelques documents ont été confrontés les uns aux autres et des dates ont été apposées avec un stylo noir.
Le nom **Juhas Sinde** est mentionné dans certains registres. De plus, de la littérature, des textes religieux qui abordent principalement des thèmes tels que le péché et l’illumination sont présents. À part une lampe à pétrole et quelques stylos, il n'y a rien de valeur ici.

Remarque au gestionnaire du jeu : Ceci est le repaire secret de **Juhas**, mais pas sa maison, (voir l'événement ci-dessous et les chapitres **Sur la route** et **les créatures**).
Peut-être que le groupe le rencontrera plus tard.

JUSQU'À...

C'est alors qu’un bruit moteur de moteur leur parvient. Un véhicule approche rapidement et quand le groupe sort du trou, ils aperçoivent un gars juché sur une motoneige qui les observe patiemment. Il est revêtu d’une combinaison et de couvertures, coiffé d’un casque et porte des lunettes de ski.
L'homme se présente comme **Anders**. Il est curieux de savoir ce que le groupe fait dans la région et ne se soucie pas vraiment du trou. Tant que personne ne le contrarie **Anders**, (qui est un **CORRODÉ**, voir le chapitre **CRÉATURES**) se comporte joyeusement et chaleureusement, cependant, son humeur peut s’altérer en un instant.

HYPOTHERMIE

un jet toutes les demi-heures quand le froid est le plus intense

À des occasions appropriées pendant la matinée passée dans ce désert blanc, appliquez la règle de gestion du froid intense. Vous devez obtenir un résultat inférieur à somme de la **RÉSISTANCE** actuelle du personnage + la moitié de la valeur de la **FORCE** (arrondie à l'entier inférieur), afin d’éviter le refroidissement et perdre D4 de **RÉSISTANCE**.
On peut maintenir sa chaleur avec des vêtements, consommer des aliments chauds ou des boissons chaudes et obtenir un tirage sur 2D20.

Sur la route

Les personnages arrivent alors sur la route. Lancez 2D4 et voyez où les dés atterrissent sur cette page ; deux événements surviennent. Pour certains événements, les dés déterminent le résultat aléatoire contenu dans le descriptif de l'événement. Sur la route de campagne, il convient de vérifier si quelqu'un prend froid.

Sur les arbres au bord de la route, des corbeaux croassent et laissent maladroitement échapper des morceaux de viscères, aux pieds des personnages dans une nuée de mouches

Une voiture de police lancée à trop vive allure bascule dans le fossé. Peu après, émergent D4 uniformes revêtus par des **Marcheurs** (cf chapitre **Créatures**).

.

Soudain, la voiture s'arrête. Un peu plus loin dans la forêt, un petit chalet. De sa cheminée s'échappe de la fumée. Quand ils entrent ils découvrent que personne n'est à la maison. C'est celle de **Juha**,(cf chapitre **Créatures**).

Ça sent la fumée et la viande rôtie. Non loin, dans la forêt, on aperçoit un toit et une cheminée. Trois personnes gisent immobiles sur une grille de cuisson. Un examen plus attentif révèle qu'elles sont mortes.Leurs cœurs leurs ont été arrachés et ce sont eux qui se consumaient.

Un panneau indicateur pointe vers le Centre Professionnel K. En s'y rendant le groupe découvre un petit cimetière traditionnel. Toutes les personnes qui y sont inhumées semblent avoir été emportées par une forme de peste pulmonaire. Les armoiries d'azur de l'oiseau de l'**Ovanglia** flottent sur le site.

Un objet précieux et incongru est découvert. La Police l'a probablement égaré ici. Le résultat du D4 en détermine la nature :

1. Couteau ;
2. Fusil de chasse avec D4 cartouches ;
3. un gilet pare-balles (protection D4) ;
4. Chaîne et pelle

Un personnage panique soudainement et s'élance dans une course éperdue d'une minute. Il est totalement désorienté.

Un feu follet s'est formé, ce qui se produit à intervalles réguliers dans la forêt. Un nombre de **Guérisseurs d'ozone**, déterminé par le résultat du D4, apparaissent, (cf chapitre **Créatures**).

La route s'enfonce et se divise. Il y a des chemins plus étroits. Des indications ont été gravées sur les troncs des arbres à l'aplomb de chaque embranchement. Chaque personnage éprouve sa **Logique** (test caché avec 2D10) ; dans la mesure où il dispose de temps pour y réfléchir. Si plus de la moitié échouent dans leurs tests, ils empruntent le mauvais chemin et rencontrent **la Sorcière de l'écorce**. Cela est écrit même dès lors qu'ils échouent, même s'ils renoncent à leur idée première et choisissent, par exemple, de couper à travers bois. **La Sorcière de l'écorce** ne montre aucune pitié pour qui que ce soit.





LA CLAIRIÈRE

Puis la voiture de **Veronika** est découverte, garée le long de la route. Un certain nombre de personnes ont laissé des empreintes visibles dans la neige. Bientôt, à cent mètres, plus profondément dans la forêt, le groupe atteint une clairière. Au milieu des chatoiements du soleil est visible une petite créature prise au piège, (c'est un enfant **OURS GRIS QUI PLEURE**, cf chapitre **CRÉATURES**).
L'enfant est toujours vivant et son visage est empourpré de colère. Pourtant vous entendez une mélodie hésitante qu'il fredonne paisiblement :

Petit et calme
Venant de lointaines profondeurs
Nous qui finissons sous la glace
Allons encore danser
Dans cette froide soirée
Plaçons un marchepied pour atteindre le rebord
Les yeux fixés sur l'œil

Ses pieds flottent légèrement au-dessus du sol. L'enfant respire encore et prie. Il peut se libérer. La façon dont cela sera résolu dépend de la réaction des joueurs :

a.) Si elles le libèrent, l'enfant **OURS GRIS QUI PLEURE** sera amical et les remerciera en sanglotant. Cependant, après quelques secondes, son visage passe de celui d'un être humain parfaitement ordinaire, à un être pâle et particulièrement effrayant. Ses pupilles se dilatent et s'emplissent d'un noir intense. L'enfant attirera D4 autres enfants **OURS GRIS QUI PLEURENT** des sombres tréfonds de la forêt.

b.) Si le bébé qui pleure n'est pas libéré, il se mettra à crier et essayera de se saisir des membres du groupe. Le visage anodin change en très peu de temps, mais rien n'y fait.

Après cette confrontation, les personnages entendent à nouveau renifler, cette fois, à une cinquantaine de mètres. Mais ce reniflement semble plus humain et s'avère appartenir à **Veronika**. Elle est assise, accroupie, derrière un pare-brise mal ajusté. Son bras est grièvement blessé.
Veronika dit que c'est elle qui a suspendu le bébé qui pleure à un arbre. Après que ses amis aient disparu, elle a décidé de rentrer à la maison. Près de sa voiture, elle s'est heurtée à l'enfant, et la confrontation violente lui a laissé une marque profonde au bras, mais du moins est-elle parvenue à pendre l'enfant.

Il est temps de rentrer à la maison

Veronika n'a aucune idée de ce qui est advenu de ses amis qui l'accompagnaient depuis la dernière fois qu'elle les a vus, ni de l'endroit où ils sont allés au sein de cette forêt. Après ces événements, **Veronika** a rencontré une femme plus âgée avec de longs cheveux noirs. Au début, la femme était sympathique mais a commencé à s'exprimer dans des langues archaïques et devenait de plus en plus agressive. Puis à un moment donné, elle s'est soudainement éclipsée.

Il est urgent de s'éloigner de l'endroit. **Veronika** est grièvement blessée et effrayée. Le froid glacial la menace au premier chef, mais également les personnages.
Revenir au refuge n'est pas envisageable. **Veronika** parle sans arrêt de sa voiture, dont elle a la clé dans sa poche.

ÉPILOGUE

Peu importe si la décision est prise d'aller d'abord dans le repaire du groupe pour récupérer leurs affaires ou se rendre directement chez elle, Veronika s'endort, épuisée, après seulement quelques minutes.

Alors que la voiture roule sur la route principale et qu'un calme bienvenu s'instaure, l'un des personnages se sent observé. C'est **Veronika** qui s'est réveillée. Elle le regarde avec des yeux noirs de charbon. Ces yeux ne cillent pas. Elle marmonne des mots indistincts et attaque.



Créatures

Ours Gris qui pleure

Valeur de Conflit 11, initiative d6 **Résistance** 9, protection 0,
dommages morsure D2 + spéciale, étincelle / scories D2.
Habituellement appelés noyés dans le folklore, ce sont les jeunes enfants qui depuis longtemps ont été abandonnés à **Gråmyrtjärnen** par des parents désespérés. L'enfant est constamment en mouvement, il plane légèrement au-dessus du sol. Il ne peut plus rien faire si il est immobilisé pendant 24 heures. Sur un résultat de 1–2 sur un D6, l'enfant reçoit une décharge magnétique ésotérique pendant toute un combat, qui augmente sa Valeur de Conflit à 13. Quiconque se fait mordre (1–2 sur un D6) risque d'être infecté. Le vaccin de la jeunesse ou tout autre traitement similaire peut vaincre l'infection si il est injecté à un stade précoce.

Juhas, l'ermite

Valeur de Conflit 11, initiative D6, **Résistance** 11, protection 0,
dommage couteau D4 + 2
Il vit dans une petite cahute et c'est un pur psychopathe. Il a volé des documents de divers asiles et est profondément fasciné par la mort. Il est mince et sale, et manque totalement d'empathie vis-à-vis de ses semblables. Dans le hangar de **Juhas**, on trouvera divers objets d'intérêt : bois de chauffage, réserve d'eau pour une journée, matériel de cuisine, quelques couteaux et un fusil de chasse sans munition.

GUÉRISSEUR D'OZONE

Valeur de Conflit 10, initiative D8, **RÉSISTANCE** 12, protection D2,
dommage les étincelles / scories / morsures D2 + 2.
Il est attiré par les feux follets qu'il entretient et dont il se repaît. Il pue la charogne. Il se déplace sur ses quatre mains mais n'est pas du tout humain pour autant. Il ressemble plutôt à un loup déformé, sans fourrure, et doté de deux à trois yeux qui sont placés à différents endroits du visage.

CORRODÉ

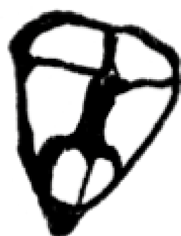
Valeur de Conflit 12, initiative d6, **RÉSISTANCE** 12, protection 0,
dommage : selon l'arme utilisée, étincelles / scories d2 + 2.
Le **CORRODÉ** essaie de cacher sa peau gravement endommagée et quand il porte d'épaisses couches de vêtements, il peut être pris pour un être normal. D'ordinaire, le **CORRODÉ** est extrêmement gentil et sociable, d'une manière presque obséquieuse, mais au contact prolongé des hommes, il a tendance à perdre son emprise sur lui-même à la moindre contrariété.





LA SORCIÈRE DE L'ÉCORCE

HANTE LES FORÊTS PROFONDES DU NORD DE LA SUÈDE



Ockult
Örtmästare
Games